Numero 4 - 1997

# Club Nintendo®

*Tutti i punteggi, tutte le vostre lettere,*
*tutte le novità Nintendo*

Pensavate di poter passare le vacanze di Natale spaparanzati in poltrona a smaltire i bagordi festivi (tacchini, tortellini, panettoni, torroni,...)?

SBAGLIATO!

Prendete biro, penne, pennarelli, lapis, tastiere, carta bianca, gialla, da pacchi, cartone, lubrificate le dita, sgranchitevi il cervello e scrivete, scrivete. Cosa? Presto detto. Vogliamo un racconto, una poesia, una fiaba, una filastrocca, un limerick [bravo chi sa cos'è], un poema in ottava rima, una canzone, un sonetto, insomma una roba scritta [niente fumetti!] da voi che abbia come argomento Lui, il nostro mitico, super inarrivabile, stragalattico idraulico: Super Mario.

Siamo pronti a passare notti insonni a leggere tutto quello che la vostra fantasia sdoganerà sulle nostre scrivanie. Come sempre, poi, secondo i nostri insindacabili criteri di scelta [vd. n° 17/97] pescheremo e pubblicheremo!

Allora siete pronti ad entrare in gioco? E ricordatevi.. è quando il gioco si fa duro che i duri cominciano a giocare

Club Nintendo

Inviare a: **CLUB NINTENDO** c/o GIG Nintendo Via Volturno, 3/12 - 50019 Sesto F.no (FI)

JINGLE BELL, JINGLE BELL, JINGLE ON WAY..... DOLCI MELODIE SI DIFFONDONO NELLE ARIOSE STANZE DELLA NOSTRA REDAZIONE, U.A.D.R E' MISTERIOSAMENTE AL LAVORO ALLA SUA SCRIVANIA, U.D.R. E' ALTRETTANTO MISTERIOSAMENTE SCOMPARSO. ARG FA ARG, VIRUS E GAME APPENDONO DECORAZIONI, IL VOSTRO POSTINO ARRIVA SU UNA SLITTA TRAINATA DA QUATTRO RENNE FUORISERIE, SI SENTONO CAMPANELLI IN LONTANANZA...

E' NATALE!!!!

E ALLORA DA TUTTA LA MITICA REDA IN CORO:

AUGURI !

P.S: ANCHE PER UNO STRAMITICO, STRAGALATTICO, STRANINTENDO, STRATOSFERICO, STRAORDINARIO, STRAMPALATO, STRALUNATO, STRATUTTO 1998

# Sommario

NUMERO QUATTRO MILLENOVECENTONOVANTASETTE

## 007 GOLDEN EYE

Il suo nome e' Bond James Bond! Stragulp! L'agente segreto piu' famoso del mondo e' atterrato sui nostri schermi a 64 Bit. Anche se non ha i baffi come Supermario e' pur pieno di fascino! Avventure mozzafiato, inseguimenti mozzafreni, lanci mozzavertigini ... le emozioni sono assicurate!

## ARRIVA IL CALENDAMATTO

Non potevamo farci sfuggire quest'occasione! Nei cassetti costipati di lettere del nostro ineffabile U.d.R abbiamo trovato il calendario che non finisce mai! E cosi' approfittando della sua assenza ve lo spiattelliamo in regalo e siamo apposto (?) per i prossimi cent'anni



## SPECIALONE

## SALVANINTENDO INGRIPPATI

E' vero, e' vero a Natale siamo tutti piu' buoni anche l'astioso guardiano dei trucchi che per una volta ha voluto inondarvi di gabole, sgamotti, scorciatoie e trucchetti. Comunque continuate cosi', mandate, mandate, mandate tutto quello che sapete. La lotta per la conquista del Salvagente d'oro si sta facendo aspra!

Presidente: Super Mario Direttore: Pino Marchi • Responsabile Editrice in Italia: Linea GIG S.p.A. su autorizzazione John Fletcher, Editor in chief • Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd.
Stampa: Catalyst Publishing, England • Direzione e segreteria: Linea GIG - CLUB NINTENDO Via Volturno, 3/12 - 50019 Osmannoro Firenze.
Hanno collaborato a questo numero per le rubriche italiane: Progettazione e Copy: Mariella Menci, Laura Batistoni, Marco Vannozzi - Grafica: SENZA FILTRO. Registrato al Tribunale di Firenze al n° 4298 il 4/2/93.

## Testa nello spazio

*Un brillante scienziato, il Dr. Andross, è stato allevato su Corneria. il quarto di un piccolo gruppo di pianeti conosciuti come il Sistema di Lylat. La Bio-Tecnologia era la sua vita ma sfortunatamente per lui il sistema era in pace e la sua ricerca non era necessaria. Naturalmente perse la testa e un giorno il diabolico dottore dette via libera alla sua arma segreta sugli abitanti di Corneria, danneggiando le maggiori città. Preso in custodia dal Generale Pepper fu accusato di tradimento e esiliato sul Pianeta Venom.*

*Dopo cinque anni arrivarono da Venom notizie di un'attività di disturbo e tre membri della Squadra Star Fox – James McCloud, Pigma Dengar e Peppy Hare – furono incaricati di indagare. Il traditore Pigma consegnò la squadra ad Andros ma Peppy riuscì a fuggire e a riferire il tutto al figlio di McCloud, Fox.*

*Dichiarando guerra al sistema, Andros sta prendendo il controllo dei pianeti e si sta avvicinando velocemente a Corneria... Potrà la nuova squadra Star Fox salvare il sistema Lylat? Potranno le tre navicelle resistere a tutto ciò che viene loro scagliato contro? Sarà l'Italia il prossimo bersaglio della lista di Andross?*

## Vibra Pak

Con Lylat Wars hai un nuovo incredibile congegno di sparo che ti permette di provare cosa succede in un gioco vedendolo e sentendolo. Puoi sperimentare le esplosioni, avvicinarti ai colpi e dirigere i colpi come retroazione attraverso le tue mani, ricominciando la partita ad un altro livello. Lylat Wars sarà un grande gioco anche senza il Pak ma con il Pak avrai sicuramente un coinvolgimento maggiore. Quando aumenti la potenza o freni, il regolatore trema lievemente. Quando vieni colpito dal fuoco nemico è un po' più persistente. Tira fuori un colpo eccellente e non sarà soltanto l'altoparlante di base ad emettere un rumore secco: il regolatore ti schizzerà via dalle mani.

Il Pak contiene un motore vibrante che reagisce ai segnali del N64 che gli dice quanto e quanto a lungo vibrare. È alimentato da due pile mini stilo che ti daranno circa 50-60 ore di vibrazione perciò dovrebbe bastare per un bel po' perché in un gioco come Lylat Wars non c'è un rombo continuo ( a meno che tu non sia un pessimo pilota). Puoi utilizzarlo, inoltre, con molti altri giochi, dai vari giochi di guida nei quali senti le protuberanze sotto le ruote, agli spari dati o ricevuti in GoldenEye 007.

Club Nintendo
TWARS
010
002
REVIEW NINTENDO 64
LYLAT WARS
LYLATWARS
INFO
● LIVELLO DIFFICOLTÀ: Da facile a medio
● PRIMO PUNTEGGIO: Costeggiare il livello sub
CREDITS
● DA: Nintendo
● SVILUPPATO DA: Nintendo
● DISTRIBUITO DA: Linea GIG
● TIPO DI GIOCO: Azione
COMANDI
● CONTROLLO: Eccellente
S Pausa/controllo del compagno
A Spara i Laser
B Bomba devastante
C Su: Angoli di campo
Sinistra: Turbo
Destra: Messaggio di risposta
Giù: Frena
L/R L: Niente
R: Inclinazione a destra
Z Inclinazione a sinistra
CARATTERISTICHE
● GIOCATORI: 1-4
● SFIDA: Si
● BACK UP PILE: No
● CONTINUA: Si
● OPZIONI: Modalità di gioco/effetti sonori
Suono
Grafica
Longevità
Originalità
Strategia
Sfida
Azione
Giocabilità
Grande
Buona
Discreta
Sufficiente
100
BOSS
You are an enemy.

# Dammi lo spazio!

Ci sono sedici missioni da completare che vedranno Fox e i suoi amici Peppy, Slippy e Falco combattere in vari paesaggi e navicelle. Durante le missioni i tuoi uomini alàti ti sosterranno e tu dovrai guardar loro le spalle e attaccare le navicelle nemiche. I messaggi sullo schermo ti diranno cosa sta succedendo. Incontrerai tutta la spazzatura dell'universo, da robot corrazzati a navi spaziali in declino con trappole nascoste, pianeti con tempeste di polvere e crateri di lava, ognuno dei quali necessita di un approccio diverso per spuntarla. Ciascuna battaglia ha un guardiano di livello finale con un potere che incute timore ma che ha una debolezza nascosta. Warps e le missioni segrete ti porteranno in aree nuove e potrai trovare diversi percorsi tra i mondi, sulla strada del confronto finale su Venom. Alla fine si trova Andross nella sua fortezza. Devi combattere la squadra della Star Wolf per avvicinarti al cervellone principale. Guardalo dritto negli occhi, entra dietro di loro e dagli tutto quello che hai in serbo!

Zoness
Area 6
Sector Z
Aquas
Macbeth
Sector Y
Solar
Katina
Sector X
Meteo
Corneria
Fortuna

# Introduzione alla Navicella

Le caratteristiche classiche e versatili di Arwing nella maggior parte delle missioni, il Landmaster è un carro armato a cuscino d'aria usato su alcune superfici planetarie e il sottomarino Blue-Marine emerge dal mare proprio quando ne hai bisogno.

## Arwing

È il veicolo più usato dalla squadra. Spara laser e bombe usando controlli manuali o quelli automatici. La sua caratteristica principale è la manovrabilità; le sue svolte e inversioni a U ti permetteranno di disfarti dei nemici che ti seguono, mentre l'avvitamento orizzontale e le virate veloci ti porteranno nella posizione migliore per causare più danni possibili.

## Landmaster

Questo carro armato ad alta velocità affronta qualsiasi terreno mentre schiva il fuoco e i rottami nemici. Può anche muoversi di traverso o librarsi per brevi distanze usando i suoi motori a reazione verticali.

## Blue-Marine

Progettato da Slippy Toad, puoi usare questo prototipo di nave per penetrare nelle profondità del pianeta acquatico Aquas. È completato da laser e siluri con, inoltre, la capacità di avvitamento orizzontale.

# Incrementi di Potere

*Alcuni dei nemici che abbatti lasceranno utili indizi da farti raccogliere. Bombe devastanti distruggeranno più di un nemico, quando lo riterrai opportuno. Raddoppia il potere del tuo laser oppure raccogli tre anelli di protezione per il massimo della salvezza. Raccogline altri tre e otterrai un 1-Up.*

VENOM

BOLSE

TITANIA

# Modalità a Più Giocatori

*Lylat Wars si distingue per la possibilità di aggiungere all'opzione del giocatore singolo tre diverse modalità a più Giocatori. C'è la modalità Battle Royal nella quale si scontrano fino a quattro giocatori e il vincitore è solo quello che sopravvive; La Modalità Point nella quale è il punteggio che conta e la Time Royal nella quale il tempo è razionato ma i nemici non lo sono! Se sei per conto tuo e vuoi combattere impara i comandi base del volo 3D nella Modalità di Addestramento prima di iniziare il gioco principale. Qui troverai la Modalità Corridoio nella quale devi atterrare in una area di missione ben definita e la Modalità A Largo Spettro nella quale non c'è limite al tempo che trascorri nella posizione di comando o per quanto di allontani nello spazio.*

# Guarda, Ascolta, Prova

*Attraverso le missioni sarai esposto a film in 3D per prepararti per la fase successiva ed aiutarti a mettere a posto tutta la storia. Queste sequenze sono eseguite in un modo completamente cinematografico e offrono un po' di ristoro dal combattere e dal volare sulla tua traiettoria attraverso il cielo. Nel gioco anche la grafica è stata pompata al limite e attraverso le missioni ascolterai i 23 personaggi che hanno cose da dirti, sia incoraggiandoti che avvertendoti, oppure avrai soltanto prese in giro da parte di avversari che devi ancora combattere. Sotto a tutto questo c'è il Vibra Pak oscillante che reagisce ai movimenti e agli urti sullo schermo non appena compaiono, con un colpo quando passa un missile a distanza ravvicinata oppure con un rombo potente quando ricevi un colpo diretto! Dalla tua parte hai armamenti come cannoni laser, bombe lancinanti, sistemi di guida computerizzati per colpire i bersagli ed, inoltre, la velocità e la manovrabilità per superare in astuzia il nemico – se sei abbastanza forte!*

**Originariamente versione di PC, Hexen è una miscela di due dei tipi più popolari di gioco: azione in prima persona con inseriti alcuni giochi di ruolo. Sarà andato Raven abbastanza oltre tanto da soddisfare i seguaci di ogni tipo?**

# HEXEN

## LE FORZE OSCURE

*Se sei un fan di Doom puoi saltare il prossimo passaggio perché forse non vuoi conoscere l'idea che è alla base del gioco ma vuoi soltanto andare in giro e uccidere le cose. Non è vero? Per i fan RPG ecco la storia fino ad adesso: Hexen è un pianeta umano nella dimensione di Cronos, governato da tre condottieri con l'aiuto del solito cattivo incantesimo. I tre sono controllati a turno da Korax, il Cavaliere del Serpente, che ha dato ai condottieri poteri oscuri e magici. Korax è in realtà il secondo di tre Cavalieri del Serpente, dei quali il primo è stato ucciso nel gioco Heretic che ha preceduto Hexen sul PC. Il terzo deve ancora arrivare ma noi lo aspettiamo con fiducia!*

## NELL'AZIONE

*La tua ricerca consiste nell'avanzare attraverso labirinti, caverne e prigioni sotterranee, risolvendo enigmi, raccogliendo chiavi e massacrando tutto ciò che solo pensa di muoversi. Alla fine incontrerai il capo malvagio in uno scontro indimenticabile. Proprio all'inizio della ricerca puoi scegliere uno dei tre personaggi, gli unici umani che non possono essere influenzati dalla magia del Cavaliere del Serpente.*

*Baratus è un combattente veloce e mortale che adora lo scontro corpo a corpo. Daedolon è un Mago lento e vulnerabile ma con poteri magici che gli permettono di tenere i mostri a distanza. Parias è un Ecclesiastico, una miscela dei due e un buon personaggio con cui iniziare il gioco.*

*OK, i fan di Doom possono tornare adesso! La caratteristica che distingue Hexen da Doom e dagli altri giochi è la modalità a Più Giocatori. Non solo hai la possibilità di uccidere tutti gli spiritelli che vivono nei diversi livelli ma puoi anche andare in giro con tre dei tuoi amici ad uccidere cose, o, ancora meglio, puoi combattere l'uno contro l'altro in uno scontro mortale. Cosa c'è di meglio che staccare la testa dal collo del personaggio del tuo compagno con un oggetto appuntito su un bastone?! Questo gli insegnerà a finire Mario prima di te!*

# FINO ALLA FINE

*Il gioco inizia nella Sala Winnowing, un livello semplice solo per prendere il via. Appena inizi ti si scagliano contro alcuni guardiani a due teste e devi cominciare a mettere alla prova le tue capacità di combattimento. Se stai combattendo come Mago, rimani indietro e spara da una certa distanza; gli altri due personaggi, invece, dovranno farsi sotto. C'è un sacco di roba da raccogliere mentre esplori: fiale blu e fiaschette di quarzo riforniscono di salute e alcuni bonus sono nascosti in pentole o dietro delle finestre. Per averli tutti devi andare in giro distruggendo tutto, che divertimento! I bonus Mana funzionano da potere per alcune delle ultime armi e altri aumentano i tuoi incantesimi di bonus. Il più bello è sicuramente il Porkelator che trasforma tutti i tuoi nemici in porci! Altri incantesimi creano il tuo mostro addomesticato che ucciderà i nemici per te oppure ti darà una forma di invulnerabilità.*

# PERSONAGGI

**Baratus il Guerriero**

*Baratus è il maestro di tutte le armi ed è allo stesso tempo il personaggio più veloce e il più forte. È grandioso per gli scontri corpo a corpo e la sua velocità gli consente di saltare più lontano. Inizia con una buona dotazione di armi e può incrementarla più degli altri due. La sua debolezza maggiore è che le armi sono tutte a corto raggio e gli è, perciò, più difficile essere al sicuro. Ciascun personaggio ha un'arma speciale che è stata ridotta in pezzi, nascosti in giro per il gioco. Quella di Baratus è una spada magica chiamata Quietus che affetta la maggior parte dei nemici con un colpo.*

**Daedalon il Mago**

*Daedalon ha meno armi, è più lento e debole ma per equilibrare tutto questo i suoi poteri magici gli permettono di lanciare incantesimi che possono sconfiggere un nemico molto prima che lo possa ferire. Devi stare sempre in allerta se giochi come Daedalon e spingerti oltre nella ricerca dei tuoi nemici. L'arma speciale di Mago è il Flagello di Sangue che spara sfere di energia, insegue i tuoi nemici e distrugge qualsiasi cosa incontri nel suo cammino.*

**Parias l'Ecclesiastico**

*Parias è una buona miscela di Mago e del Guerriero. È più veloce del Mago e anche abbastanza forte; alcune delle sue armi, inoltre, possono essere usate a lunga distanza. Per il suo raggio d'azione è una buona scelta di personaggio per i tuoi primi viaggi nel mondo di Hexen. L'Apparizione di Morte, la sua arma speciale, riunisce le forze della morte a gioire dell'anima dei tuoi nemici!*

# HEXEN

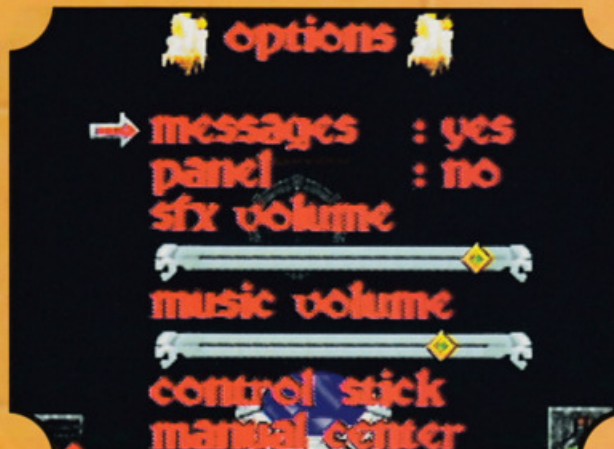
## ESSERE ORGANIZZATI

*Il movimento è controllato dallo stick o dal pad ed è disponibile una mappa se perdi la strada. La vista può a volte essere un po' disorientante e un po' più da vicino che in Turok, ad esempio. Potresti anche trovare il gioco un po' lento qua e là. Ci sono delle opzioni per abbassare i dettagli grafici in modo da velocizzare il tutto.*

*Ciascun livello è costruito attorno a un centro e potresti dover visitare di nuovo un livello varie volte. Attorno a ciascun centro c'è una serie di aree con indovinelli da risolvere o indicazioni da prendere che possono aiutare il tuo avanzamento. Qui c'è un'atmosfera leggermente più RPG e, quindi, hai ancora meno possibilità di farlo come Doom. Ricordati di salvare il gioco abbastanza spesso perché se muori devi iniziare il livello di nuovo ed essere costretto a rifare tutto ciò che hai già raggiunto. Alcune delle cose che devi fare per raggiungere il livello successivo possono essere anche molto strane. Nel primo livello devi suonare una campana in una torre per attivare il trasporto di uscita.*

## MODALITÀ DI GIOCO A PIÙ GIOCATORI

*Nella modalità di gioco a più giocatori puoi scegliere se giocare dalla stessa parte o uno contro l'altro in uno Scontro Mortale. Possono giocare da due a quattro giocatori. Se state giocando insieme dovete pensare ai personaggi che scegliete. Potrebbe essere utile mettere nella stessa squadra Baratus con Daedolon in modo da poter ottenere l'insieme migliore di capacità. Una cosa da ricordare è che potete comunque uccidervi l'un l'altro; quindi controllate bene dove mettete la spada! Cercate di restare uniti per sostenervi a vicenda.*

*Nello Scontro Mortale puoi scegliere di cambiare qualsiasi livello e che in questo ci siano o meno mostri. Quando muori puoi tornare in vita e il computer terrà conto delle vittorie e delle sconfitte. Una gran quantità di bonus è disseminata in giro, quindi muoviti per trovarli tutti. Le armi a lungo raggio sono quelle da cercare. Usa bene la protezione e se vuoi vedere dove sono i tuoi amici lancia un rapida occhiata al loro video. I livelli per lo Scontro Mortale sono gli stessi di quelli del gioco normale, inclusi tutti i passaggi ad altre aree ed anche al livello successivo. Se uno di voi scappa nel livello successivo tutti i giocatori lo raggiungeranno e il punteggio vittorie/sconfitte sarà azzerato. Questa potrebbe essere un'utile tattica se stai perdendo malamente!*

# STAI NEL PERICOLO

*Hexen è uno dei primi giochi usciti sul N64 e deriva da un gioco a 32-bit al quale assomiglia un po'. La grafica non è così buona come in Shadows of the Empire ed è un peccato che tu debba diminuire il livello di dettagli per ottenere una velocità decente. Nonostante questo ti dà alcune partite e sfide divertenti e la modalità a più giocatori è forte.*

*Se sei un fanatico di pistole allora le asce e i bastoni che devi usare ti potranno sembrare un po' banali ma devi seguire l'idea del gioco. Se sei un fan devoto di RPG potrai trovare gli indovinelli e la storia un po' troppo semplici.*

*Per riassumere: Hexen non rompe nessun nuovo schema ma puoi aspettarti di divertirti un bel po'.*

# LA SCELTA È TUA

*Oltre alla scelta dei personaggi, che ti danno tre stili di gioco differenti, puoi scegliere alcune opzioni utili che aiuteranno o intralceranno la tua ricerca. Gli effetti sonori, la musica e le azioni di controllo possono tutte essere modificate se lo desideri. Puoi anche decidere se avere o meno dei messaggi che ti informano sulla condizione del gioco e di cosa è in tuo possesso. Nella parte inferiore dello schermo c'è una barra di stato che ti informa sulle tue armi, stato di salute etc... Se vuoi indovinare queste informazioni e rischiare (o vuoi soltanto avere lo schermo libero) puoi sempre farla sparire. Tutto questo dipende da dove vuoi focalizzare la tua attenzione: nel rimanere in vita più a lungo possibile o nell'uccidere e massacrare più nemici che puoi.*

**REVIEW NINTENDO 64**

**HEXEN**

**INFO**
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Al raggiungimento del livello 4

**CREDITS**
- **DA:** GTI
- **SVILUPPATO DA:** Raven Software
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** RPG in prima persona

**COMANDI**
- **CONTROLLO:** Buono
- S: Partenza/ pausa
- A: Corsa
- B: Uso delle armi
- C: Varie
- L/R: Si sposta a destra o a sinistra
- Z: Modifica gli altri tasti di funzione

**CARATTERISTICHE**
- **GIOCATORI:** 1-4
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** Infinito
- **OPZIONI:** Grafica, Suono, Controlli

# GoldenEye 007

## SOLO PER I TUOI OCCHI

**Non c'è niente di più entusiasmante di un film di Bond: l'azione, le ragazze, le macchine, i congegni e gli assurdi complotti. Adesso puoi essere il protagonista della tua versione con GoldenEye 007 da Nintendo, un gioco di prim'ordine ideato da Rare.**

## OH JAMES!

Il gioco segue quasi completamente la trama del film. Lo scopo finale è quello di fermare alcuni criminali che stanno prendendo il controllo del sistema satellitare Goldeneye: questo significherebbe la fine del mondo così come noi lo conosciamo. Il tuo principale nemico è il tuo ex amico 006, Alec Trevelyan. Inizi dallo stabilimento di armi chimiche Arkangelsk, nella profonda Russia Sovietica e poi avanzi verso un fregata della Marina Francese, Cuba e San Pietroburgo, solo per citarne alcune. Alcune missioni ti richiedono di intrometterti in sistemi di computer, in altre devi metterti in contatto con un agente amico ed in altre ancora devi collocare mine, e così via. Ricordati che sei una spia e che perciò non devi sparare a tutto quello che si muove in questo gioco. Il Vibra Pak ti avvertirà della presenza di nemici che non puoi vedere; sono essenziali delle operazioni veloci del controller per eseguire tutto alla perfezione. Alcune armi hanno il silenziatore ed alcune, come il coltello, sono da preferirsi quando stai cercando di essere silenzioso. Altre armi hanno la mira a canocchiale: puoi premere il pulsante di mira ed avere così ben in vista il tuo obiettivo.

## STAI ATTENTO 007

Rare ha inserito lo sguardo di Bond nell'interfaccia principale del gioco. Puoi controllare quali armi hai a disposizione, quante munizioni, lo stato della tua missione e le istruzioni di comando. Le sequenze cinematografiche non sono soltanto belle da guardare ma possono contenere delle informazioni vitali delle quali puoi aver bisogno per portare a termine la missione.

# UN UOMO CON UNA MISSIONE

**C'è così tanto in questo gioco che è impossibile darne qui un assaggio completo. Come introduzione, comunque, daremo un'occhiata alle prime cinque missioni.**

## MISSIONE 1
## LIVELLO 1 – LA DIGA

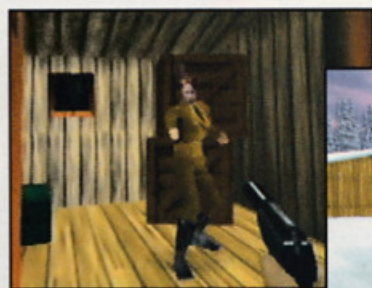
Nove anni fa, nella profonda Russia Sovietica, Bond si infiltra in questo centro segreto di produzione di gas nervino.

Deve ottenere le informazioni sui compratori e sui contatti, allacciando un modem al collegamento satellitare. Il compito include la neutralizzazione degli allarmi, l'installazione del modem, la raccolta dei dati memorizzati e il salto verso la salvezza giù dalla diga.

## LIVELLO 2 – LA STRUTTURA

Nella Struttura di Arkangelsk nessuno appare com'è in realtà. Il Dr. Doak, la spia che fa il doppio gioco, ha il decodificatore vitale della porta, quindi pensaci bene prima di sparare a tutti. Bond deve entrare nella Struttura, incontrare Trevelyan e distruggere i magazzini di stoccaggio.

## LIVELLO 3 – LA PISTA DI ATTERRAGGIO

E' il tempo della fuga! Quest'area estremamente protetta può essere percorsa a piedi ma con la potenza di fuoco è più spettacolare, perciò prendi il carro armato e disarma tranquillamente i tuoi nemici. La chiave per l'aereo è sul tavolo nella zona adibita al carico dell'hangar. Afferrala e precipitati alla pista dove ti aspetta il mezzo di trasporto.

## MISSIONE 2
## LIVELLO 1 – IN SUPERFICIE

E' l'inverno di quattro anni fa e sei nell'ostile Siberia, piena di truppe delle Forze Speciali che circondano un'antenna parabolica per comunicazioni satellitari. Bond deve disattivare il computer dell'antenna parabolica, rubare le planimetrie del luogo, il tutto restando vivo. Prendi una chiave dalla guardia nel rifugio vicino all'antenna, per poter aprire il rifugio vicino alla partenza, nel quale troverai la chiave della salvezza.

## LIVELLO 2 – IL BUNKER

Il compito di Bond è qui quello di copiare i dati memorizzati dal computer e spedire le informazioni al Quartier Generale. Deve trovare lo scienziato Boris che lo condurrà al computer principale. Assicurati di sparare a tutte le telecamere di sicurezza e di tenere buone le guardie. Bond, poi, avrà bisogno di una foto dello schermo satellitare, da prendere come souvenir.

## MISSIONE 3
## LIVELLO 1 – IL SILO

Nel momento in cui il sistema sovietico cade a pezzi, arriva un nuovo pericolo dalle truppe dei traditori. Gli esplosivi piazzati nel posto giusto avranno cura del satellite GoldenEye. Bond troverà alcune armature utili nella stanza del satellite ed incontrerà anche, per caso, uno scienziato che voule arrendersi e uno e un registratore DAT che contiene i dati del satellite.

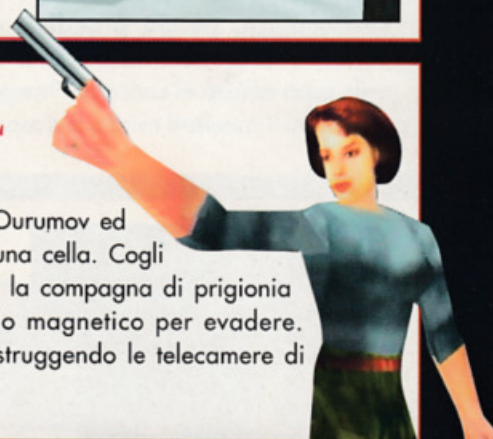
## MISSIONE 4
## LIVELLO 1 – LA FREGATA

Il quando è oggi, il dove una fregata francese con ostaggi e ordigni nascosti. Gli ostaggi sono la priorità assoluta, dato che saranno uccisi se non agisci velocemente, mantenendo segreta la tua presenza. Le bombe sono sul ponte e nella sala macchine. Ricordati anche di collocare il dispositivo di attracco dell'elicottero, altrimenti dovrai risponderne al Quartier Generale!

## MISSIONE 5
## LIVELLO 1 – IN SUPERFICIE

Sei di nuovo in Siberia ma È notte e le Forze Speciali sono più forti – qui il nemico ha puntamenti termici e dispositivi di sicurezza più attivi. Devi essere veloce, distruggere la sala di comunicazione dopo aver preso la chiave da una guardia in un rifugio; poi, porta via l'elicottero con le mine a tempo.

## LIVELLO 2 – IL BUNKER

Così sei stato catturato da Ourumov ed adesso sei imprigionato in una cella. Cogli l'opportunità di parlare con la compagna di prigionia Natalya, poi usa l'orologio magnetico per evadere. Scappa lungo i corridoi distruggendo le telecamere di sicurezza.

# STAI ATTENTO 007!

**La caratteristica migliore di questo gioco è sicuramente la modalità a più giocatori, attraverso la quale puoi sfidare tre dei tuoi amici in una gran varietà di scenari, incluse le opzioni di gioco a squadra. Tutti i nomi delle opzioni derivano dai film di Bond. Nella Si Vive Solo 2 Volte ciascun giocatore ha soltanto due vite diverse, La Licenza Di Uccidere trasforma ogni colpo in un colpo mortale, L'Uomo Dalla Pistola d'Oro dà la possibilità ai possessori di armi di uccidere gli avversari con un colpo solo e nel Alla Luce Del Giorno il vincitore è il giocatore che mantiene una bandiera per il tempo più lungo. In tutti i ruoli della modalità a più giocatori puoi scegliere tra quattro personaggi tratti dal film e, se completi il gioco principale, alla fine puoi scegliere tra dodici personaggi. Allo stesso modo inizi con la possibilità di scegliere tra nove arene e termini con altre due.**

## IL MISTERO DELLA REDAZIONE

NON C'È! L'ABBIAMO CERCATO DAPPERTUTTO. SOTTO LA SCRIVANIA, NELL'ARMADIO, NEL CESTINO DELLA CARTA STRACCIA, IN CANTINA, NEL FRIGORIFERO, MA NON C'È. U.D.R. È SPARITO, VOLATIZZATO, SCOMPARSO, NEBULIZZATO...
L'UNICA TRACCIA CHE HA LASCIATO UN BIGLIETTO ATTACCATO ALLA PORTA:

**QUESTO NUMERO FATEVELO DA SOLI! UDR**

ARGH PERNSA CHE SIA STATO RAPITO. VIRUS E GAME CREDONO CHE SIA STATO RISUCCHIATO DA UN DISCO VOLANTE E PORTATO SU MARTE, LA DONNA DELLE PULIZIE IPOTIZZA UNA FUGA D'AMORE CON LA POSTINA. IO INVECE, SICCOME NON TROVO PIÙ IL MIO BEL BIGLIETTONE PER LE MALDIVE, HO UN GROSSISSIMO SOSPETTO... NON SARÀ CHE L'EX MITICO REDATTORE È SPAPARANZATO ALL'OMBRA DI UNA PALMA SU UNA SPIAGGIA BIANCA, LAMBITA DA UN MARE TURCHESE? E IO QUI A FATICARE... E NON CI SONO NEMMENO ABITUATO!

# E' BELLO GIOCARE INSIEME

Il nostro mitico, unico, insostituibile idraulico una ne fa cento ne pensa! Nei momenti liberi dai suoi impegni tubolari ha preso pennelli e vernici e ha decorato il suo furgoncino. Che ve ne pare? Bel lavoro vero? E volete sapere che cosa fara' il nostro idraulico con questo furgone? Lo riempira' di tantissimi giocattoli Gig e seguira' la Fiorentina nelle sue trasferte per andare a regalare tutti questi giochi ai bambini ospiti degli ospedali pediatrici delle diverse citta'. **All'iniziativa partecipa Gig, che ci mette i giocattoli, e l'Ospedalino Meyer di Firenze. Una bella storia, vero?**

## INDOVINA L'INTRUSO

TRA TUTTI QUESTI BEI GIOVANOTTI IN PANTALONCINI CORTI E MAGLIETTA VIOLA C'È UN INTRUSO. CHI SARÀ MAI?

1998
CALENDAMATTO
GENNAIO 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31
FEBBRAIO 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31
MARZO 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31
APRILE 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31
MAGGIO 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31
GIUGNO 1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31
1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31

AGOSTO
SETTEMBRE
OTTOBRE
NOVEMBRE
DICEMBRE

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31

1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13-14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25-26-27-28-29-30-31

COME POTRETE OSSERVARE DI GIORNI CE NE SONO TANTI!!!

TRA L'ALTRO SONO TUTTI UGUALI E DUNQUE UNO EQUIVALE ALL'ALTRO. **P**ERÒ VOGLIAMO FORNIRVI UN PICCOLO AIUTO PER EVIDENZIARE QUALCHE LIEVE DIFFERENZA CHE SI REGISTRA NELL'ANNO 1998.

30 DÌ CONTA **N**OVEMBRE CON **A**PRIL **G**IUGNO E **S**ETTEMBRE
DI 28 CE N'È UNO
TUTTI GLI ALTRI NE HAN 31

**T**ENUTA A MENTE QUESTA PICCOLA FILASTROCCA NON AVRETE ULTERIORI DIFFICOLTÀ, BASTA RICORDARSI DI MANGIARE DURANTE IL GIORNO E DORMIRE DURANTE LA NOTTE.
**E ANCHE** CHE CIÒ CHE NON SI È FATTO IL GIORNO PRIMA POTRÀ SEMPRE ESSERE FATTO IL GIORNO DOPO.
**Q**UESTI PICCOLI ACCORGIMENTI PERMETTONO DI VIVERE FELICI E CONTENTI.
**I**NOLTRE TROVERETE CHE IL NOSTRO CALENDAMATTO 1998 È FACILMENTE RIPROPONIBILE PER IL 1999 E PERFINO PER IL 2003 E ANCHE DI PIÙ
**G**IACCHÉ L'ANNO INIZIA SEMPRE CON 1 E FINISCE SEMPRE CON 31!

QUESTA INVENZIONE E' NATURALMENTE TUTELATA E ANCHE TUTTI I DIRITTI SONO TUTELATI ANCHE LORO. ABBIAMO PROVVEDUTO A TUTELARE PERFINO I ROVESCI PER ESSERE PIU' RIPARATI.

# VIRUS E GAME E LO SPIRITO DEL NATALE

VIRUS & GAME

© M&M

## IN FATTORIA

Prova a immaginare! Ti svegli nella tua nuova fattoria pronto per la vita ideale: una passeggiata giù per i campi per controllare la crescita del raccolto, una chiacchierata amichevole con gli animali nel sole del pomeriggio. Se solo fosse così facile! Adesso immagina RPG e la simulazione insieme che ti mettono nei panni di un nuovo fattore, soltanto che, invece di una vita ideale, questo significa che devi lavorare veramente duro per restare in vita. Questo piccolo mondo del ciclo della vita e la sopravvivenza dà una nuovo modo di giocore ed offre anche una grande sfida.

## QUAL'E LA STORIA?

Questa potrebbe essere la tua grande opportunità. I tuoi genitori ti hanno lasciato la responsabilità della fattoria di famiglia per due anni e mezzo raccomandandosi di mantenere tutto organizzato, di nutrire e mantenere in salute gli animali, di farti un nome e di far guadagnare la fattoria. Gli anni trascorrono abbastanza velocemente e in questo periodo devi fare alcune scelte impegnative tra diversi modi di lavorare e tra la tue ricerche di salute e felicità per mantenere la fattoria al meglio e te stesso vivo e contento.

### REVIEW SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

### HARVEST MOON

**INFO**
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Medio
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Tenere felici le mucche!

**CREDITS**
- **DA:** Natsume
- **SVILUPPATO DA:** Natsume
- **DISTRIBUITO DA:** Linea GIG
- **TIPO DI GIOCO:** RPG/Gioco di simulazione

**CARATTERISTICHE**
- **GIOCATORI:** 1
- **SFIDA:** No
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** No
- **OPZIONI:** Livello dimonstrativo

**COMANDI**
- **CONTROLLO:** Buono
- A: Realizza le azioni
- B: Scappa & Salta
- X: Indizi di scambio
- Y: Utilizza gli indizi o gli arnesi
- L/R: Chiama il Cane/ Cavallo
- S: SCELTA: Vista degli indizi; AVVIO: Inizio

Suono · Grafica · Longevità · Originalità · Strategia · Sfida · Azione · Giocabilità

Grande · Buona · Discreta · Sufficiente

# I PAESAGGI

Ci sono tre aree principali da esplorare e usare in Harvest Moon. Nessuna di queste è particolarmente vasta o contiene molti segreti – il trucco per vincere è imparare tecniche più che scoprire indizi o livelli nascosti – ma offrono una grande varietà di personaggi e indizi che ti sono utili nella riuscita del gioco.

# LA FATTORIA

La tua fattoria è vicina a casa con la sua casa colonica, stalla, aia e campi e tutto ciò che questi contengono. Qui troverai i tuoi animali da fattoria (mucche, cavalli, galline e un cane) insieme agli arnesi, alle sementi e alle attrezzature essenziali. È particolarmente importante che tu faccia tutti i lavori che devono essere fatti organizzando il tuo tempo in modo da non diventare troppo stanco e non lavorare per niente. Nei primi giorni probabilmente vorrai lavorare fino a sera per raccogliere alcune messi ma assicurati anche di mangiare bene.

**GIARDINO SEGRETO**
I fiori color porpora ti dicono quante Ghiande di Potere hai trovato.

**CASA**
Dove vivi. La devi decorare due volte prima di sposarti.

**LEGNAIA**
Si riempie automaticamente quando abbatti gli alberi nella foresta.

**SILO**
Mantieni il raccolto di fieno per i mesi invernali.

**DEPOSITO PER I CEREALI**
Raccogli le tue verdure e mettile qui dentro prima delle cinque del pomeriggio.

**POLLAIO**
Possono viverci bene fino a venti galline.

**STALLA DELLE MUCCHE**
Protegge queste creature dalla pioggia e dalle giornate invernali.

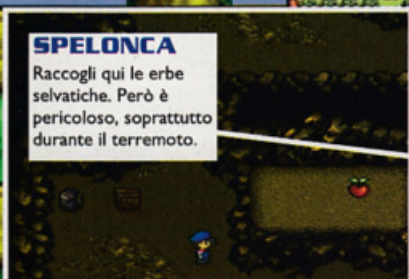
**CAPANNO PER GLI ATTREZZI**
Ci sono tutti i tuoi arnesi, le sementi e le istruzioni per prendersi cura degli animali.

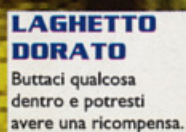
**POZZO SEGRETO**
Togli la gigantesca pietra dal pozzo e troverai una sorpresa.

# LA MONTAGNA

L'altra grande area è la montagna, un luogo di miti, persone leggendarie e anche alcune caratteristiche geografiche interessanti. È qui che puoi imbatterti in una spelonca particolarmente fertile dopo il terremoto, una sorgente d'acqua ghiacciata che può rimetterti in sesto dopo una giornata di duro lavoro e alcuni personaggi interessanti con abilità e conoscenze che non puoi avere da solo.

**CIMA DELLA MONTAGNA**
Tutta la città si incontra qui per l'Ultimo dell'Anno.

**SORGENTE D'ACQUA GELATA**
Ricaricati di energia dopo una dura giornata di lavoro.

**SPELONCA**
Raccogli qui le erbe selvatiche. Però è pericoloso, soprattutto durante il terremoto.

**PESCATORE**
Cerca di pescare nel suo laghetto per trovare qualcosa di speciale.

**LAGHETTO DORATO**
Buttaci qualcosa dentro e potresti avere una ricompensa.

**FALEGNAME**
Questo è il ragazzo da incontrare quando vuoi migliorare la tua casa.

**LA CASA DEL SINDACO**
Il sindaco è simpatico ma sua figlia Maria è molto più simpatica!

**CHIESA**
Ricordato di andare in chiesa la domenica per incontrare la gente.

**FIORAIO**
Puoi comprare qui le sementa per i campi oppure le rose per la tua innamorata. Nina intrattiene anche piacevoli conversazioni.

## CITTÀ

Dietro alla fattoria si trova la città dove puoi andare a comprare arnesi e altre cose, rimpinzarti di dolci e socializzare un po' con i cittadini, soprattutto con le ragazze. Non si sa mai, potresti incontrarne una da sposare. Se poi ti sposi davvero, la tua vita subirà un leggero cambiamento. A tua moglie non piacerà vederti lavorare fino a tardi e non stare mai con lei ma se sei carino e le porti dei regali avrai sicuramente un lieto fine. La città è il posto dove si incontra la gente giusta e per comprare tutto ciò di cui hai bisogno per far sì che tutto vada per il meglio.

**MERCATO**
Vendi qui la tua verdura e le atre cose ogni fine settimana.

**L'INDOVINA**
Fai il pieno di consigli sull'amore e sul matrimonio da questa vecchia pettegola.

**IL NEGOZIO DI BESTIAME**
Compra o vendi galline e mucche nel luogo di lavoro di Erin.

**LOCANDA**
Un posto per feste di notte dove puoi incontrare Eva.

**RISTORANTE**
I dolci venduti qui possono riempirti o essere dati come regali.

**NEGOZIO DI GENERI VARI**
Se compri qui i tuoi arnesi potresti incontrare Anna.

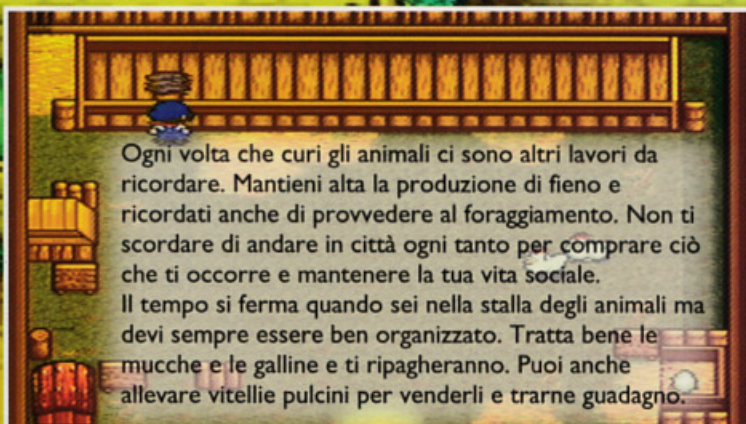
# IL SEGRETO DEL SUCCESSO

## IL RACCOLTO

Stai attento nella semina perché devi essere in grado di raggiungere tutto il raccolto per annaffiarlo. Ogni lancio di semi o innaffiatura coprirà nove blocchi. Qualcosa cresce velocemente, come le rape, e puoi raccoglierle presto. Qualcos'altro ha bisogno di più tempo per crescere ma porta maggiore quadagno. Se stabilisci bene il tempo della tua semina puoi raddoppiare il raccolto in un anno.

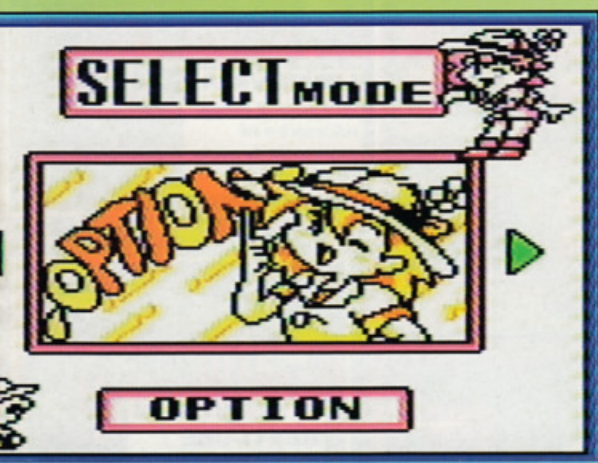
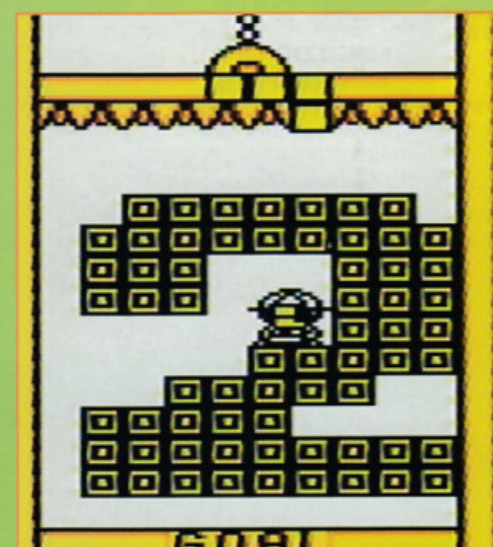
## ANIMALI

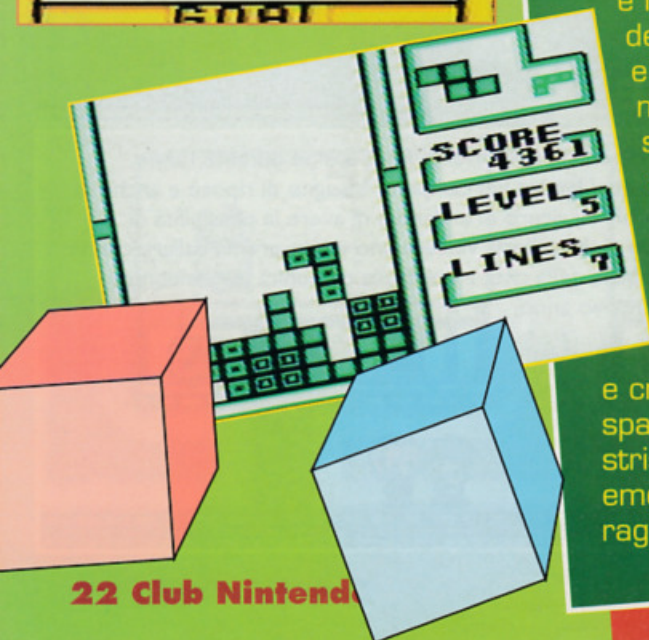
Quando hai guadagnato abbastanza denaro compra le mucche per il loro latte e le galline per le loro uova. Considera comunque che avranno bisogno di maggiori cure e che le mucche non produrranno subito il latte. Non puoi comprare una mucca finché il venditore non è sicuro che tu abbia una sufficiente provvista di fieno.

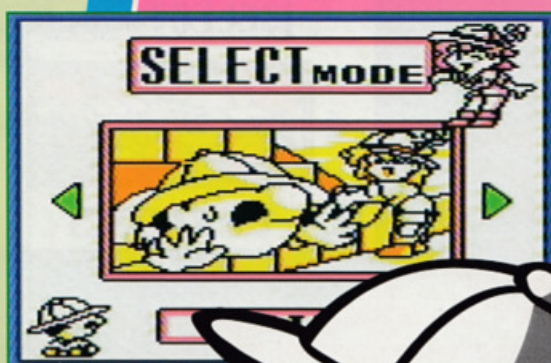
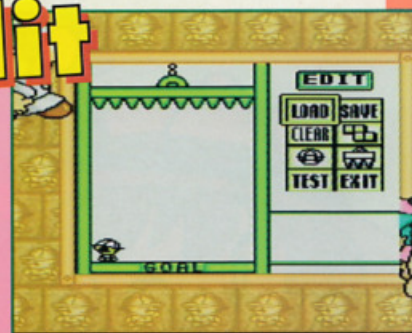
## SUGGERIMENTI GENERALI PER LA FATTORIA

Ogni volta che curi gli animali ci sono altri lavori da ricordare. Mantieni alta la produzione di fieno e ricordati anche di provvedere al foraggiamento. Non ti scordare di andare in città ogni tanto per comprare ciò che ti occorre e mantenere la tua vita sociale.
Il tempo si ferma quando sei nella stalla degli animali ma devi sempre essere ben organizzato. Tratta bene le mucche e le galline e ti ripagheranno. Puoi anche allevare vitellie pulcini per venderli e trarne guadagno.

## FESTE

In Harvest Moon ci sono diverse feste sparse durante l'anno. Dopo tutto quel lavoro nei campi hai bisogno di riposo e anche di contatti sociali. Sii sicuro di andarci e di avere la possibilità di dividere cibo e chiacchieril, vincere uno o due premi, ballare con le ragazze più belle della città e unirti alla comunità per celebrare l'arrivo del nuovo anno.

# TETRIS PLUS

*Il rompicapo preferito di tutti i tempi Tetris è apparso almeno in una dozzina di versioni e sarà finalmente in tutti e quattro i diversi sistemi Nintendo, incluso il N64. Tetris Plus, l'ultima versione a Consolle del gioco non contiene soltanto la versione classica originale, ma anche un'avventura di 100 livelli di rompicapo, la possibilità di giocare in due e le opzioni di Editing.*

## Tetris Classico

Lo conosciamo tutti! Blocchi di forma variabile cadono dall'alto verso il basso dello schermo e li devi posizionare in maniera da formare delle strisce. L'abililità consiste nel ruotare e spostare i blocchi in maniera tale che la forma che si compone coincida con lo spazio disponibile sulla striscia sottostante. In questo modo non formerai un'imbarazzante torre di blocchi! Puoi anche vedere il tipo di blocco che apparirà e creare così anticipatamente lo spazio per poterlo adeguatamente posizionare. Le strisce completate scompaiono riducendo i blocchi emergenti e il gioco termina quando la tua catasta raggiunge la cima dello schermo.

# La Modalità Edit

Crea da solo i tuoi scenari nella modalità Rompicapo! Puoi creare dieci scenari da un tuo progetto per poi provarli. Il gioco ti permetterà di salvare questi livelli. Realizza uno scenario imbattibile per farlo provare ai tuoi amici oppure cerca di batterlo da solo! Troverai tutti gli strumenti da lavoro e gli elementi simili ad altri giochi in modo da personalizzare il tuo Tetris nella maniera che più ti piace.

# La Tipologia VS

Nella modalità di gioco a due giocatori Uno Contro L'Altro ci sono due strategie per vincere. Puoi comporre più strisce che puoi schiacciando il tuo avversario oppure puoi aiutare il tuo Professore a scappare. Entrambi i giocatori iniziano ogni gioco con lo stesso rompicapo e con gli stessi blocchi. Puoi scegliere l'altezza dei coltelli e la misura dei giochi all'inizio della partita. Il vincitore è colui che per primo permette al professore di raggiungere l'obbiettivo, a meno che il professore dell'avversario non tocchi il coltello! Rimuovi abbastanza blocchi e potrai mandare blocchi aggiuntivi sullo schermo del tuo avversario.

## REVIEW GAME BOY

### TETRIS PLUS

**INFO**
- **LIVELLO DIFFICOLTÀ:** Da facile a medio
- **PRIMO PUNTEGGIO:** Esplorare il livello puzzle

**CREDITS**
- **DA:** Nintendo
- **SVILUPPATO DA:** Nintendo
- **DISTRIBUITO DA:** Nintendo
- **TIPO DI GIOCO:** Nintendo

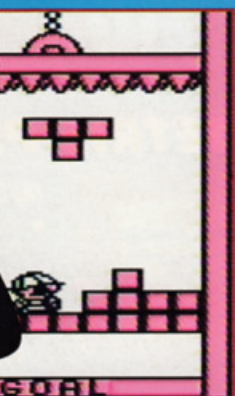
**COMANDI**
- **CONTROLLO:** Buono

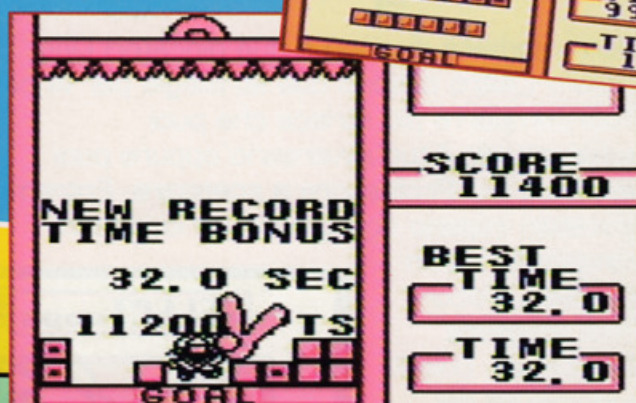
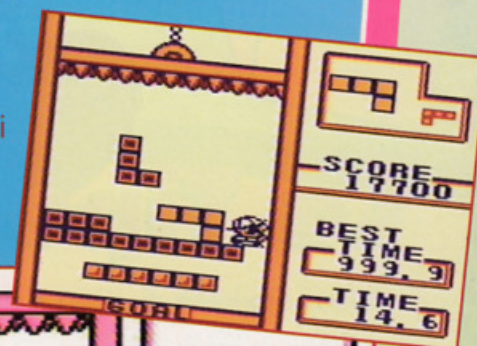
 Ruota i blocchi in senso orario

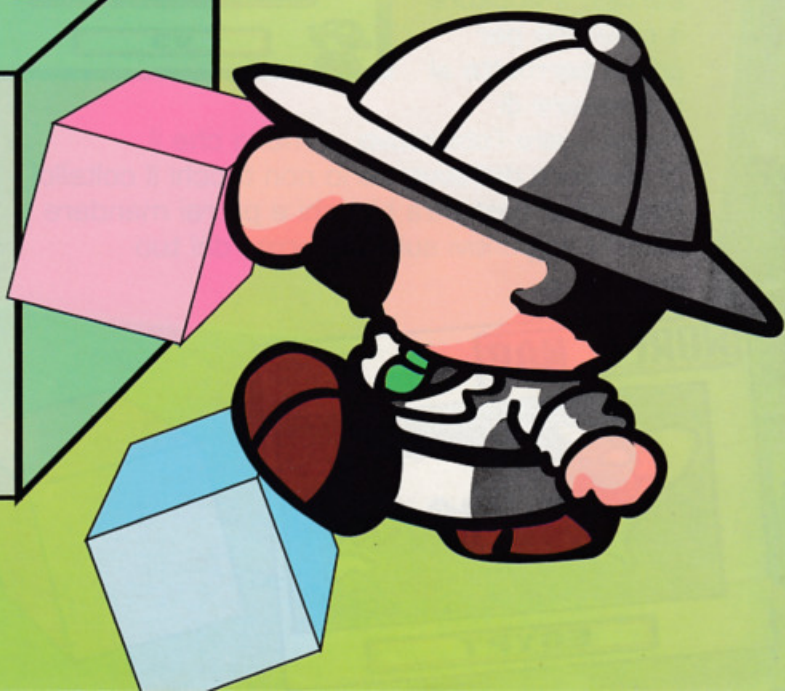
 Ruota i blocchi in senso anti-orario

 Start: Inizio/Pausa

 Select: Cambia i blocchi (Modulo Edit)

**CARATTERISTICHE**
- **GIOCATORI:** 1-2
- **SFIDA:** Si
- **BACK UP PILE:** Si
- **CONTINUA:** No
- **OPZIONI:** Musica, Controlli, Difficoltà

# La Modalità Puzzle

Sebbene vengano usati gli stessi blocchi del Tetris classico, nella modalità "puzzle" prendono campo differenti strategie. Qui il Professore Mario e il suo assistente viaggiano per il mondo nelle più grandi città perdute alla ricerca di un tesoro nascosto. Il professore si intrappola in una serie di stanze e lo scopo è quello di liberarlo prima che i soffitti delle stanze muniti di chiodi cadano giù schiacciandolo. Per far questo devi realizzare un buco largo quanto due blocchi nel pavimento. Il professore girerà intorno finché non ci sarà una via di fuga per lui o fino a quando i coltelli gli cadranno sulla testa, ma può anche saltare, quindi stai attento! Ci sono 100 scenari in questa tipologia di gioco, e possono essere registrati i tuoi progressi e i tuoi tempi migliori.

## Riepilogando

*Questo nuovo aggiornamento della serie Tetris è veramente coinvolgente e se ti piace la versione originale, allora lo amerai davvero. Dopo aver creato alcuni rompicapo extra nella modalità Edit, possiamo provarli e scatenare una battaglia! Tutte le modalità di gioco sono divertenti e fanno sì che questo sia il miglior Tetris per portatili sia per giocatori esperti che per i principianti e ce n'è abbastanza da divertirti per un bel po'.*

# Disney's Hercules

## Hercules

Laggiù nell'antica Grecia Ercole, l'uomo più forte del mondo e promettente eroe, vuole diventare un Dio. Le sfide attendono questo eroe con il mento grosso e la minigonna. Potrà tenere fede alle aspettative degli Dei, difendere l'Olimpo e dimostrarsi degno? O è soltanto un culturista troppo cresciuto che ha passato troppo tempo a leggere giornalini divertenti?

## Il tempo dell'avventura

Questa avventura greca, ideata dall operose scuderia di Disney, ci presenta Ercole, un mortale che aspira alle mete più alte: diventare un Dio e raggiungere Zeus per cena sul Monte Olimpo. È una gara su piattaforma attraverso i livelli tutti tratti dal mondo antico, con mostri e viaggi attraverso terre magiche e leggendarie; avrà soltanto un piccolo aiuto dagli amici Filoctete, Meg e Pegaso.

## Creature dimenticate dal tempo

Sembra che proprio nessuno a quel tempo fosse normale. Per essere ricordato dovevi avere la testa di un toro, i capelli pieni di serpenti oppure tante teste e avere un alito abbastanza cattivo da trasformare la gente onesta in pietra. Ti troverai qui ad affrontarli tutti. I Ciclopi e il Centauro hanno entrambi perfide intenzioni verso la povera Meg, L'Hydra è affamata di carne mentre la Medusa e i suoi scagnozzi sono veramente cattivi. Per fortuna Ercole ha l'aiuto del cavallo volante Pegaso che gli permette di superare alcuni dei momenti più brutti; Ercole può, inoltre, usare il suo gioco di spada con grandi risultati quando necessario – se è abbastanza veloce!

## Il tempo della Prova

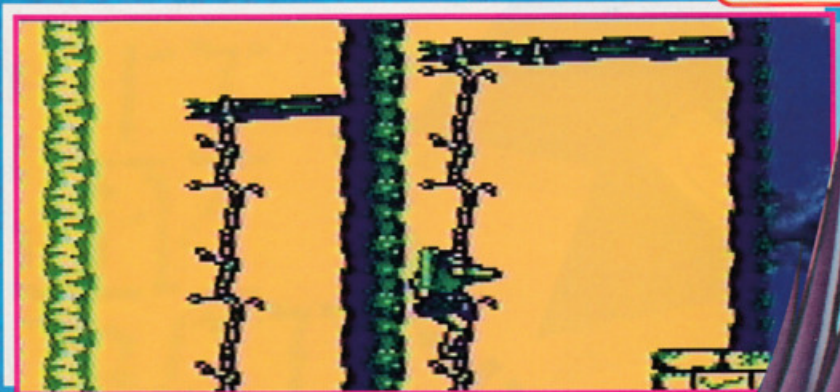
La ricerca inizia con Ercole che trascorre del tempo sull'isola di Idra dove è addestrato alle arti dell'eroismo dall'irritante Filoctete che lo armerà delle abilità necessarie in battaglia, tra le rocce e gli arbusti presenti sull'isola. In vari punti del livello apparirà Filoctete offrendo buoni consigli e indicando i modi in cui il nostro eroe potrà portare a termine la sua preparazione.

## Un viaggio nel mito

Se Ercole avrà successo nell'allenamento, il suo viaggio lo porterà attraverso varie terre alla ricerca di avventura. Nel cammino verso Tebe passerà attraverso la terribile Foresta del Centauro, la Valle di Hydra e il Lago Stymphlian, tutti difesi da nemici astuti che non sono disposti a lasciarlo passare. Oltre a loro dovrà affrontare L'Isola Perduta di Medusa e il Labirinto del Minotauro, costretto a salvare la Vergine Meg e a combattere in tutti i modi le orrende creature.

ULES

## Nella battaglia

Lungo il percorso ci sono indizi che il nostro eroe può trovare che possono rendere i suoi scontri un po' meno impari. Inizialmente armato soltanto di una spada, ha bisogno quanto prima di uno scudo per difendersi dai colpi altrui. Troverà insufficiente la semplice spada per tutti gli scontri e una spada che lancia fiamme gli sarà estremamente utile quando non vuole avvicinarsi troppo agli avversari. Se dovesse riconoscere di non essere così bravo come si aspettava il suo tutore ci sono anche dei punti di salute da raccogliere per assicurarsi che sopravviva abbastanza a lungo per combattere un altro giorno.

## Tanto tempo fa e molto lontano

Quest'avventura a piattaforma a consolle ha degli scenari e delle idee interessanti specialmente nell'avere preso in prestito alcune delle peggiori caratteristiche dei mostri. Sfortunatamente i personaggi folletti sono un po' semplici e irrilevanti, e, in definitiva, non abbastanza forti da portare la storia così come potrebbero. Filoctete quando sbuca può essere tanto noioso quanto è utile ma più tardi i suoi suggerimenti si dimostrano utili nel combattere sia i grandi che i piccoli nemici. Se sei un seguace di Disney, questo gioco lo potrai mettere nella tua collezione insieme ai giochi Jungle Book e Lion King.

**Due paginone piene strapiene, stracolme, di trucchi, trucchini, trucchetti. Ecco il mitico rega della mitica reda! Che poi è un regalo che vi siete fatti da soli visto che i trucchi sono vostri!**
**Le stanze della redazione sono infatti allagate dalle vostre lettere, i condotti del riscaldamento intasati dalla posta, la cassetta delle lettere strabuzza di missive... insomma la corsa per accaparrarsi l'inossidabile salvagente d'oro è aperta! In testa alla virtuale classifica del più virtuale dei concorsi svetta l'infaticabile instancabile, immarcescibile BATTISTINI RICCARDO, che ci ha inviato un'epistola di 21, dico 21 e ridico 21 pagine fitte fitte di trucchi. E che lo lasciate vincere così? Dateci dentro, pestate sul computer, sgommate con il lapis, sfrecciate con la penna e battete il record di Riccardo Cuor di leone (e mano d'acciaio!)**

## PILOT WING 64

Siete in Super Mario 64 contate dalla cascata fino a che non arrivate al terzo albero, arrampicatevi sopra a questo mettetevi in piedi e scoprite una vita extra, entrate nel castello e se ce la fate la potrete prendere, ripetete l'operazione per tutte le volte che volete (in effetti le vite non bastano mai)!

## NUMERI & LETTERE

*I numeri e le lettere sono forniti come al solito dal prode Riccardo*

Diamo un po' di numeri Password per Bomber Man (gb):
5141,
3569,
2828,
0874,
1726,
9618,
7110,
3158

Dopo i numeri diamo le lettere Super Empire Strikes Back:

| livello | codice | livello | codice |
|---|---|---|---|
| 1-3 | TCCPSJ | 4-1 | WWGBHE |
| 1-5 | NLBJJF | 5-1 | PGNBH |
| 2-1 | DGBDPL | 6-1 | DLPMMD |
| 2-2 | HMGPWJ | 6-2 | SHRBLW |
| 2-3 | IRGTRD | 6-3 | LNGPNN |
| 2-4 | MBDNMR | 6-4 | FSFMSR |
| 3-1 | HDPPLL | 6-5 | FCPDCP |
| 3-2 | GTLCNP | 8-1 | HPLSHJ |

**E** passiamo adesso ai trucchi offerti da Gianluca Pucci:
Super trucco Mario kart: se volete gareggiare in un'insolita classe specchiata dovrete vincere tutte le gold cup con la 150cc.
Se invece la faccia di Mario vi ha stancato e state volando in Pilot Wing 64, usate la modalità Cannon Ball verso il monte Rushomore e toccando il viso di Mario lo vedrete trasformarsi in Wario

**PAPERINO MAUI MALLARD**

**D**ella serie i codici non bastano mai, ecco una bella lista che vi sarà utile per PAPERINO MAUI MALLARD

1* QVRBDP
2* CNFJTS
3* PHMBTT
4* NFXDOH
5* SXGDUJ
6* MDVCBQ
7* HRTGDV

**E** per finire un truccolo per Donkey Kong Country. Uscite di casa, arrivati a terra risalite per le scalette, entrate dentro, saltate sulla gomma e andate addosso al palloncino rosso. Il nostro amico Roberto non ci dice a cosa serve questo trucco, però ci avverte che funziona solo una volta.
Non siete curiosi di provare?

**PILOT WING 64**

**U**n trucchino facile, facile, veloce, veloce, anche da scrivere (perché la mia tastiera anche lei si sta stancando!).
Volete una squadra nuova di pacca per le vostre partitone con ISS64? Facilissimo,basta vincere la Word League al livello 5 (ho l'idea che sia più facile a dirsi che a farsi).

# Nintendo POSTA Club

GIG
NINTENDO
POSTA
CLUB

VIA VOLTURNO 3/12
50019
OSMANNORO
FIRENZE

Pant, pant, uff, uff, fatic, fatic, stanc, stanc. Sbrigare la corrispondenza è un'impresa mostruosamente stancante!!! Sono qui da solo alla mia scrivania invece di essere come al solito a scaldarmi al sole caldo delle Maldive. In redazione sono rimasti soltanto quei due scansafatiche di Virus e Game che non hanno di meglio da fare che lanciarsi dietro le decorazioni dell'albero di Natale.
Argh se ne è andato dopo aver rovesciato sulla mia scrivaniuccia una tonnellata, una vagonata, una montagnata, una bidonata, una barilata di lettere. Oh, ma quanto scrivete? Ma non avete altro da fare, che so studiare, giocare, cantare... Non avete compassione di un povero ex redattattore fannullone?

**Un saluto a denti stretti dal vostro U.a.d.r**

## 1 DOMANDE, DUBBI, INTERROGATIVI!

Cari amici della redazione ho delle domande da farvi (N. D. U. a.d.r. e a noi cara siamo quì per rispondere, anche se non di nostra spontanea volontà)
1. Cosa succede in Super Mario 64 quando hai raccolto tutte le stelle?
2. Esiste un videogioco del 64 con Yoshi e Mario insieme?
3. Se esiste cosa è esattamente il SUPER 64 DD.
Un bacione a Mario (ma a me non mi manda mai i baci nessuno? Ingrati U.a.d.r.)
Sara Fradelizio - Trontano (BZ).

*Risposta fornita da U.c.c.c. (uno che ci capisce):*
*1. Dopo aver raccolto tutte le stelle salirai sopra il tetto del castello e vedrai... cose fantasmagoriche, fantasmatiche, fantastupende. Provare per credere*
*2. Super Mario Kart 64*
*3. Allora si tratta di una memoria aggiuntiva scrivibile (sorbole!), che servirà a personalizzare i giochi e ad aumentare le già impressionanti prestazioni del 64. Mica roba da ridere. Il "mostro" dovrebbe uscire nel 98. Vi faremo sapere*

## 2 SALUTI AD ALTA TENSIONE!

Saluti ad alta tensione!
Un ultraciao a 99 hits a tutta la redazione!!! speciale grazie al signor cestino che mi ripesca sempre per pubblicarmi da Lino Stasi di Mandello Lario (Lecco)

*Ma dico, ora si fanno i saluti anche al più vagabondo dei vagabondi, il cestino? Che se ne sta sempre lì fermo, a bocca aperta....*

## 3 MESSAGGIO A TUTTI I NAVIGANTI

Abbiamo ricevuto molte pagine pubblicitarie, tutte tostissime e stiamo preparando una sorpresa per voi... (ma non ditelo a nessuno sennò Arg mi cestina...)

# A tutti gli scambisti un memo natalizio.

**Vi ricordo il mitico collegamento idraulico telefonico con**

**PRONTO SUPER MARIO**

**LUN MER VEN DALLE 14 ALLE 18,30 Tel 0363/3042 47 (occhio però, prima di telefonare chiedete il permesso a chi paga la bolletta!)**

## SALUTI E BACI

1.Cerco amici e amiche di penna 12/14 anni
2. Cerco superesperti DK3, MK, killer Istinct, Street Fighter Alpha (over 11 anni)
3. Saluti a Sara, Grillo, Beppe Davide e Stefano del Club di Santhià.
Sintetico e preciso il nostro Lino Stasi, Via dei Partigiani 15, 22054 Mandello Lario (Lc)

## HEI, C'E' UN MOSTRO NELLA MIA CONSOLE?

Cari amici della redazione (seguono saluti, smack e complimenti) sono tornato con un problema grossissimo.
Super James Pond, sono nell'ultima stanza delle fabbrica dei giocattoli e quel mostro bruttissimo non lo riesco a superare!
Il disperato in questione si chiama Samuele Russo e abita in Località Simignano 113, Sovicille (Siena)

(Sei contento che ti abbiamo pubblicato?)

## DISPERATO, MA NON TROPPO

Nintendo disperato offre consigli su Super Mario 64, cerco International Super Soccer 64 della mitica console Nintendo 64
Scrivete a Parrone Giacomo V.le Roma 50, 65023 Caramainco Terme (Pz)

## SCRIVETE, SCRIVETE

Cerco corrispondenti possessori di N64 per scambiare materiale su questa console ma anche per parlare e anche per condividere la mia passione immensa.
Questo è il mio indirizzo:
De Lucia Pasquale,
Via San Marco 85, 81028
San Maria a Vico (Ce)

**E con questo il numero è finito, impacchettato, siete contenti? Vado a gustarmi un meritato pisolone!!! Ciao a tutti dall'ormai mitico lavoratore**

**U.A.D.R.**

# OGGI MI SENTO GAME BOY

GAME BOY pocket colorati

OLTRE 300 GIOCHI
PER TUTTE LE ET,
SCHERMO ANCORA PIU LUMINOSO

E BELLO GIOCARE INSIEME

SPONSOR UFFICIALE A.C. FIORENTINA